

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII MTs AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh
LOLA FITRIYANA
NPM. 1511010093**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440H/2020M**

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII MTs AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh
LOLA FITRIYANA
NPM. 1511010093**

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

**Pembimbing I : Prof. Dr. H Nirva Diana, M.Pd.I
Pembimbing II : Syaiful Bahri, M.Pd.I**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1440H/2020M**

ABSTRAK
PENGARUH PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
SKI KELAS VIII MTs AL-HIKMAH
BANDAR LAMPUNG

OLEH

LOLA FITRIYANA

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, dikarenakan pendidik yang masih menggunakan metode-metode dan belum menggunakan model pembelajaran yang membuat peserta didik jenuh, seperti masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sehingga membuat peserta didik jenuh dan membuat hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam, oleh karena itu perlu model pembelajaran yang bervariasi dan menarik perhatian peserta didik dan diharapkan peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh pendidik sehingga akan mendorong keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi dan meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam bidang ilmu pengetahuan Islam. Dalam penelitian ini akan di coba dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan model yang bervariasi yang sesuai dengan gaya berfikir, Multiple Intelegensi dan kreatifitasnya. untuk menggali potensi-potensi, bakat, kecerdikan dan kekreatifan seseorang siswa. Dunia pendidikan membutuhkan berbagai model-model pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang dilakukan guru pada peserta didik. Saat ini kita melihat banyak peserta didik yang belajar hanya sekedar memahami materi secara kontekstual. Peserta didik hanya mementingkan nilai kognitif yang baik tanpa memberikan dampak terhadap sikap belajar peserta didik.

Untuk mengetahui beberapa permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini maka dirumuskan masalah yaitu: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2019/2020.

Hasil perhitungan uji-t yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka didapatkan t_{hitung} memperoleh nilai 5,88 dan t_{tabel} adalah 2,00 sehingga hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. Hendro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Nama : Lola Fitriyana

NPM : 1511010093

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTs AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

Syaiful Bahri, M.Pd

NIP. 196408281988032002

NIP. 197212042007011021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Sa'idy, M.Ag

NIP. 196603101994031007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol. Hendro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul. **PENGARUH PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTs AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG**
Disusun oleh Lola Fitriyana, NPM : 1511010093, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan pada sidang munaqasyah pada hari/tanggal : Senin, 21 Desember 2020.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: Dr. Yuberti, M.Pd

Sekretaris

: Uswatun Hasanah, M.Pd.I

Pembahas Utama

: Drs. Ruswanto, M.Ag

Pembahas Pendamping I

: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Pembahas Pendamping II

: Syaiful Bahri, M.Pd.I

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.
NIP. 196408231988032002

MOTTO

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.



PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah Subhana huwata'ala, semangat usaha serta doa akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan. Dengan penuh rasa syukur yang tulus ikhlas skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua tercinta, ayahanda Gunawan Hasan dan ibundaku tercinta Sita Sunaryati, atas ketulusan dalam mendidik akhlak, membesarkan jiwa serta membimbing penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan dalam doa sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Bunda Nirva Diana dan Bapak saiful bahri atas bimbingan dan motivasinya sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
3. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung, tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan, semoga menjadi perguruan tinggi yang lebih tinggi kedepannya.
4. Saudara dan Sahabatku Loli Fitrini, Alda Regina Putri, Viola Dwi Novsila , Lailatul Hikmah, Siti Khadijah, Merin Silvia, Siti Rodiyah, nirpa aprilia, eci, rifa, melinda, maya.
5. Sahabat-sahabat PAI B angkatan 2015 UIN Raden Intang Lampung.

RIWAYAT HIDUP

LOLA FITRIYANA dilahirkan pada tanggal 19 Februari 1997, di Desa Banjar Manis kelurahan Banjar Manis Kecamatan Gisting Kabupaten Tanggamus. Putri ke-3 dari 5 bersaudara dari pasangan Bapak Gunawan hasan dan Ibu Sunaryati S.Pd.

Pendidikan dasar di SDN 1 Banjar Manis, Gisting Tanggamus. Selesai pada tahun 2009, kemudian lanjut ke sekolah menengah pertama di SMPN 1 GISTING Tanggamus dan selesai pada tahun 2012. Kemudian lanjut ke jenjang pendidikan menengah atas di SMA N 1 TALANG PADANG dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi UIN Raden Intan Lampung strata satu (SI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam.

Penulis telah mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) di desa Merbau Mataram kecamatan Merbau Mataram kabupaten Lampung selatan. Penulis juga telah mengikuti praktek pengalaman lapangan (PPL) di MI AL-HIKMAH Bandar Lampung, pada tahun 2018.

Bandar Lampung, 2019

Penulis

LOLA FITRIYANA
NPM:1511010093

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhana huwata'ala. Yang telah memberikan nikmat, ilmu pengetahuan, kemudahan serta petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam semoga sentiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Salallahu'alaihi wasallam. Yang dinantikan syafaatnya di hari akhir kelak.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan materil serta bantuan moril. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang tekah membantu dan menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

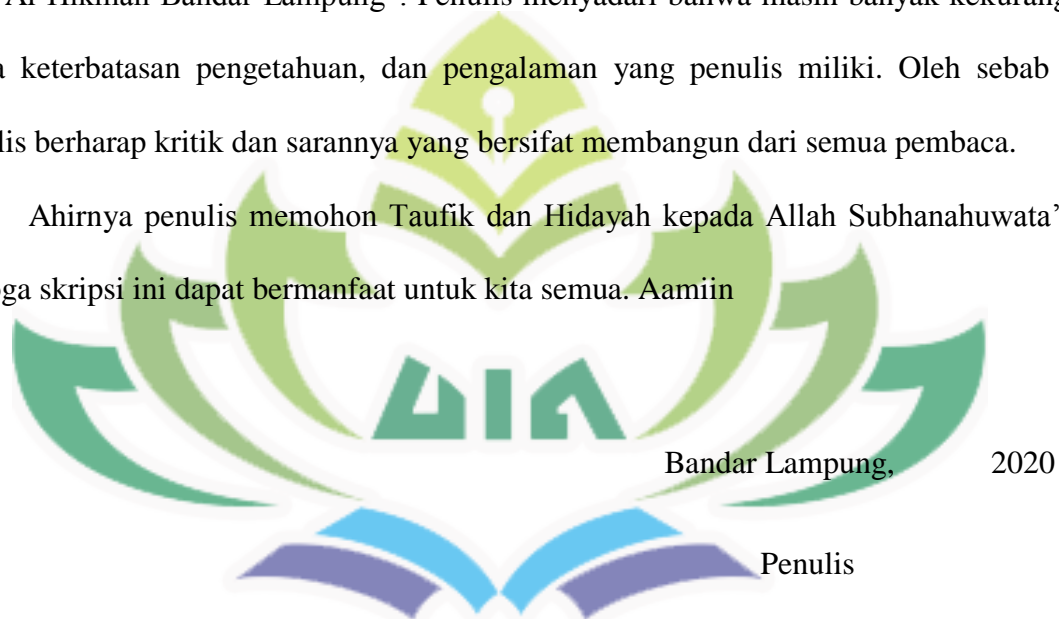
1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan dalam penelitian ini, juga menjadi pembimbing I penulis.
2. Drs. Sa'idy, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Rijal Firdaos M.Pd. selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Syaiful bahri, M.Pd.I sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah mendidik serta memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
5. Himpunan kelas Angkatan 2015 UIN Raden Intan Lampung, dan Sahabat-sahabatku serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan. Semoga kedepannya menjadi universitas yang lebih tinggi.

berikan dengan segala kemudahan serta keikhlasannya akan menjadi pahala dan menjadi amal yang diberkahi Allah dan mendapat kemuliaan dari Allah subhanahuwata'ala. Aamiin

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan karna keterbatasan pengetahuan, dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh sebab itu penulis berharap kritik dan sarannya yang bersifat membangun dari semua pembaca.

Ahirnya penulis memohon Taufik dan Hidayah kepada Allah Subhanahuwata'ala semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua. Aamiin



LOLA FITRIYANA
NPM:1511010093

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
1. Tujuan Penelitian	9
2. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	11
2. Latar Belakang Model Pembelajaran Kooperatif.....	13
3. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif.....	15
4. Macam-Macam Model Pembelajaran Kooperatif	16

B. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournamen</i>	18
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	18
2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif TGT	19
3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif TGT	19
4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT.	20
5. Kelebihan Dan Kelemahan TGT.	21
C. Hasil Belajar.	23
1. Pengertian Hasil Belajar.....	23
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
3. Macam-Macam Hasil Belajar.	31
D. Sejarah Kebudayaan Islam.	33
1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	33
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	34
E. Kerangka Berpikir	35
F. Hipotesis.....	36
G. Penelitian yang Relevan	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Desain Penelitian	41
C. Variabel Penelitian.....	42
1. Variabel Independen	43
2. Variabel Dependen.....	43
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.	43
1. Populasi.....	43
2. Sampel.....	44
3. Teknik Sampling	44
E. Teknik Pengumpulan Data.	45
1. Angket	45

2. Tes	46
3. Wawancara	47
4. Observasi.....	48
5. Dokumentasi.	48
F. Instrumen Penelitian.	49
G. Pengujian Instrumen Penelitian.	49
1. Pengujian Validitas.	49
2. Pengujian Realibilitas..	51
3. Daya Pembeda.	53
4. Taraf Kesukaran.....	54
H. Teknik Analisis Data.	54
1. Uji Persyaratan Analisis.....	55
2. Uji Hipotesis.	58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	59
B. Langkah-Langkah Uji Instrumen	62
1. Uji Validitas Isi.	62
2. Uji Realibilitas.....	64
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	65
4. Uji Daya Beda.....	66
C. Langkah-Langkah Analisis Data.	67
1. Deskripsi Data Hasil Preetest dan Posttest.	67
2. Uji Normalitas.....	68
3. Uji Homogenitas.	69
4. Uji Hipotesis.	69
D. Pembahasan.	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
B. saran	77

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Wawancara Pra Penelitian
- Lampiran 2 Kisi-kisi Observaasi Guru dalam Pembelajaran
- Lampiran 3 Kisi-kisi Observaasi Siswa dalam Pembelajaran
- Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Tes Sebelum Dilakukan Uji Coba -
- Lampiran 5 Soal Tes Sebelum Dilakukan Uji Coba-
- Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba-
- Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba-
- Lampiran 8 Soal Tes Uji Coba-
- Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba-
- Lampiran 10 Silabus-
- Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
- Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas control
- Lampiran 13 Materi RPP Kelas Eksperimen dan Kontrol-
- Lampiran 14 Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen-
- Lampiran 15 Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol-
- Lampiran 16 Output Validasi
- Lampiran 17 Output Indeks Kesukaran Soal
- Lampiran 18 Output Daya Beda
- Lampiran 19 Output Reliabilitas
- Lampiran 20 Output Uji Normalitas
- Lampiran 21 Output Uji Homogenitas
- Lampiran 22 Output Uji Hipotesis
- Lampiran 23 Surat Balasan Pra Penelitian
- Lampiran 24 Surat Balasan Penelitian-

Lampiran 25 Lembar Pernyataan Validasi-

Lampiran 26 Dokumentasi Foto Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pembahasan tentang ilmu pendidikan tidak mungkin terbebaskan dari obyek yang menjadi sasarannya, yaitu manusia. Dan karena yang menjadi topik pembahasannya sekarang adalah ilmu pendidikan islam, maka secara filosofis harus mengikut sertakan obyek utamanya, yaitu manusia dalam pandangan islam. ¹ Pada umumnya, pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (permendiknas No. 22 Tahun 2006:162)

Pendidikan secara kultural pada umumnya berada dalam lingkup peran, fungsi, dan tujuan yang tidak berbeda. Semuanya hidup dalam upaya yang bermaksud mengangkat dan menegakkan martabat manusia melalui transmisi

¹ Zakiah daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014),h.1

yang dimilikinya. Sebagai pendidikan yang berlabel agama maka pendidikan islam memiliki transmisi spiritual yang sangat nyata dalam proses pengajarannya dibanding dengan pendidikan umum, sekalipun pada keinginan ini juga memiliki muatan serupa, kejelasannya terletak pada keinginan pendidikan islam untuk mengembangkan keseluruhan aspek dalam diri siswa berimbang, baik aspek intelektual, spiritual, moralitas, keilmiahan, skill (keterampilan) dan kultural.²

Pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa. Oleh karena itu, peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran menjadi sangat penting. Guru sangat berperan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu dapat memfasilitasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar (*fasilitator*), mampu memotivasi siswa untuk terus menggali potensinya (*motivator*) dan mampu membimbing siswa baik secara akademik maupun sosial (*pembimbing*).

Apabila guru tidak memberikan pemahaman yang baik, maka seorang siswa akan mendapat kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan atau diajarkan oleh guru. Siswa menjadi mudah bosan atau mengantuk di kelas, sehingga sulit bagi siswa untuk menyimpan materi tersebut dalam ingatan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Banyak teori pembelajaran untuk diaplikasikan, namun semua itu tidak akan sesuai jika kita

² Arifuddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kultura,2008),h.1

tidak saling menghubungkan keterkaitan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan, sesuai atau tidak. Karena semua proses pembelajaran perlu adanya perencanaan yang matang.

Dalam praktik pengajaran, penggunaan suatu dasar teori untuk segala situasi merupakan suatu tindakan kurang bijaksana, tidak ada suatu teori belajar pun yang cocok untuk segala situasi. Karena masing-masing mempunyai landasan yang berbeda dan cocok untuk situasi tertentu.³

Tabel 1
Data Nilai Tengah Semester Mata pelajaran SKI kelas VIII T.P
2018/2019 MTS AL-Hikmah Bandar Lampung

No	Nama	Nilai	KKM	Keterangan
1	Ageng Gustiar	58	75	Tidak tuntas
2	Aisyah Rafa A	69	75	Tidak tuntas
3	Andhika Ariya P	48	75	Tidak tuntas
4	Angga Dani	76	75	Tuntas
5	Aufal Wafa Dzil M	71	75	Tidak tuntas
6	Azkia Ahnaf	90	75	Tuntas
7	Gofi Ramadhan	76	75	Tuntas
8	Hilya Nur S	56	75	Tidak tuntas
9	Intan Nirmala Sari	61	75	Tidak tuntas
10	Jesica Sesarinda	87	75	Tuntas
11	Jihan Nayla M	60	75	Tidak tuntas
12	Karina Dinar A	75	75	Tuntas
13	Khamidah R	78	75	Tuntas
14	Leni Alviya	60	75	Tidak tuntas

³ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.8

15	M Bagus F	79	75	Tuntas
16	M Dimas Dwi A	68	75	Tidak tuntas
17	M Hakam Ulfi	55	75	Tidak tuntas
18	M Ridho A	75	75	Tuntas
19	M Galih Rianto	82	75	Tuntas
20	M Robito S	95	75	Tuntas
21	M.H Reza	75	75	Tuntas
22	Maulana Ibrahim	48	75	Tidak tuntas
23	Meisa Enjelita U	35	75	Tidak tuntas
24	Meisya Halimatus S	62	75	Tidak tuntas
25	Muhammad Naufal	50	75	Tidak tuntas
26	M Rizky Riami	71	75	Tidak tuntas
27	Muhammad Sigit	66	75	Tidak tuntas
28	Mutia Azzahra	100	75	Tuntas
29	Nabila Fitriyani	79	75	Tuntas
30	Nagita Putri Y	68	75	Tidak tuntas
31	Nanda Rahayu	46	75	Tidak tuntas
32	Pitri Amelia	47	75	Tidak tuntas
33	Rahma Durotun N	76	75	Tidak tuntas
34	Rifki Muhammad P	56	75	Tidak tuntas
35	Riyan Saputra	65	75	Tidak tuntas
Jumlah		2564	-	
Rata-rata		67	-	

Sumber: Daftar nilai siswa mts al-hikmah Bandar Lmapung T.P

2018/2019

Berdasarkan table diatas maka dapat dijelaskan bahwa mata pelajaran SKI dengan KKM 75, Siswa yang memperoleh nilai tuntas berjumlah 13 orang sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal berjumlah 22 orang dengan nilai rata-rata 67. Dari data diatas nilai rata-rata mata pelajaran SKI cenderung masih rendah. Untuk itu perlu adanya pembaharuan dalam penyampaian materi, disini peneliti ingin memberikan pembaharuan model pembelajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MI Al-Hikmah, banyak nya guru tidak menggunakan model-model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode-metode pembelajaran, misalnya metode ceramah, metode diskusi, metode Tanya jawab dan metode-metode lainnya, namun memang tidak bisa juga kita pungkiri bahwa metode-metode tersebut harus ada dalam proses belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman perlu kita kembangkan dengan model-model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

Alasan Peneliti memilih model pembelajaran TGT tersebut untuk memberikan solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar, mengubah suasana belajar yang asik dan menarik sehingga siswa tidak bosan dan pembelajaran tidak pasif.

Dalam proses belajar mengajar banyak sekali sikap anak yang berbeda dalam menangkap materi yang sedang kita ajarkan, tidak semua anak mampu menyerap dengan baik. Sebagaimana yang telah peneliti alami ketika

melaksanakan kegiatan pembelajaran peserta didik membuat kegaduhan saat pelajaran berlangsung, pada akhirnya peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, ketika itulah guru menanyakan faktor dan mencari jawaban yang tepat.

Siswa dapat belajar dengan baik, dalam suasana yang wajar tanpa tekanan dan kondisi yang merangsang semangat untuk belajar. Mereka sangat memerlukan bimbingan, dorongan dan bantuan untuk mudah memahami materi yang disampaikan dan diperlukan juga pengorganisasian atau pengelolaan kelas yang baik.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah, yaitu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama di antara sesama kelompok mampu meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran kooperatif yang tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami siswa. Salah satu model yang bisa diterapkan, yaitu TGT (*Teams Games Tournament*).

Teams Games Tournament merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil

meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.⁴

Ide utama dari belajar kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai suatu tujuan atau penguasaan materi.⁵ Secara tidak langsung siswa akan berlomba untuk memperoleh nilai tertinggi dan dapat menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab, mempererat pertemanan dan terciptanya kondisi kegiatan pembelajaran yang baik.

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di MI Al-Hikmah Bandar Lampung menurut keterangan kepala sekolah bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran disekolah tersebut disesuaikan dengan pengajaran yang berlaku.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

⁴ErwintaNoviana, dan Okimustava, "Penguasaan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar".vol.3, No.1 (April 2016)

⁵Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta:Prenada Media Group,2012),h.57

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan adanya beberapa masalah penyebab hasil belajar siswa rendah, diantaranya yaitu:

1. Guru kurang menguasai model pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI rendah atau belum mencapai ketuntasan.
3. Siswa pasif dikarenakan pembelajaran dikelas monoton sehingga peserta didik merasa bosan belajar.
4. Kurangnya inovasi pembelajaran oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini batasan masalah yaitu:

1. Materi dibatasi pada pokok bahasan SKI kelas VIII semester ganjil di MTS Al-Hikmah.
2. Yang akan ditingkatkan adalah hasil belajar pada mata pelajaran SKI kelas VIII semester ganjil di MTS Al-Hikmah.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah yaitu: “Apakah terdapat pengaruh Penerapan Model

Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VIII semester ganjil di MTS Al-Hikmah Bandar Lampung.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar SKI siswa kelas VIII semester ganjil di MTS Al-Hikmah.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa:

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar
- b. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru:

- a. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar dengan menggunakan model TGT
- b. Memberikan solusi terhadap kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang terkait dengan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah:

- a. Memberikan masukan dalam upaya mengembangkan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar

- b. Memberi sumbangan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khusus nya mata pelajaran SKI

4. Bagi Peneliti:

- a. Sebagai motivasi untuk melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran
- b. Peneliti mampu memperbaiki proses pembelajaran didalam kelas dalam rangka meningkatkan hasil belajar.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Secara rinci tentang model-model pembelajaran ini akan dibahas dibagian akhir setelah pendekatan pembelajaran.¹

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran yaitu:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Misalnya, apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran. Misalnya, apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hokum atau teori tertentu.

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*(Jakarta: Rajawali Pers,2013) h. 133-136

3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa. Contoh, apakah model pembelajaran itu sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis. Contoh, apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, pembelajaran kooperatif menanggalkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya.²

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Slavin (1995) dinyatakan bahwa : (1) penggunaan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan, mengintegrasikan

² Ibid 201

pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.³

Dengan menggunakan strategi yang sedikit berbeda, baik tim Johnson dan Slavin melakukan serangkaian investigasi yang secara langsung menguji asumsi mengenai model pengajaran sosial. Secara khusus, mereka meneliti apakah tugas kerja sama dan struktur *reward* dapat memengaruhi hasil pembelajaran secara positif ataukah tidak.

Selain itu mereka juga merekomendasikan adanya peningkatan kesatuan kelompok, tingkah laku bekerja sama, dan relasi antar kelompok melalui prosedur pembelajaran yang kooperatif (*cooperative learning*) adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual. Kelompok-kelompok sosial integrative memiliki pengaruh yang lebih besar dari pada kelompok yang dibentuk secara berpasangan. Perasaan saling keterhubungan (*feelings of connectedness*), menurut mereka, dapat menghasilkan energi yang positif.⁴

2. Latar Belakang Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam

³*Ibid*, 202

⁴Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pusatak Pelajar, 2014) h.111

belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan, dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas serta dan cipta (kreatifitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika didalam proses pembelajaran.

Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang di harapkan. Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan piaget dan Vigotsky. Berdasarkan penelitian Viaget yang pertama dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak.⁵ Teams Games Tournament pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti stap, tetapi menggantikan quis dengan

⁵ Rusman *OP.Cit*, h.201

tournament mingguan, dimana siswa memainkan games akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.⁶

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif.

Manajemen seperti yang kita pelajari pada bab sebelumnya mempunyai tiga fungsi, yaitu: a) fungsi manajemen sebagai perencanaan persamaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. c) fungsi manajemen sebagai control, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan criteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

c. Kemauan Untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama

⁶ Robert E. Slavin, *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung:Nusa Media,2015)

perlu ditekankan oleh pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu diperaktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁷

4. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

a. Model Student Teams Achievement Division (STAD)

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Model STAD merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru.

b. Model Jigsaw

Model ini dikembangkan dan diuji coba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Univerditas Texas. Arti Jigsaw dalam Bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar.

⁷ Rusman *OP.Cit.* h.207

c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Kooperatif Investigasi Kelompok dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik Kooperatif investigasi kelompok adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopic dari keseluruhan unit materi atau pokok bahasan yang akan dikerjakan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok.

d. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Model *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

e. Model *Teams Games Tournament*

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor tinggi bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

f. Model Struktural

Menurut pendapat Spencer dan Miguel Kagan bahwa terdapat enam komponen utama didalam pembelajaran kooperatif tipe pendekatan structural. Keenam komponen itu adalah sebagai berikut: a). struktur dan

konstruk yang berkaitan. b). Prinsi-prinsip Dasar. c). pembentukan kelompok dan pembentukan kelas. d). kelompok e). Tata Kelola. f). keterampilan sosial.⁸

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsure permainan dan *reinforcement*.

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi pelajaran. Permainan TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut.

Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kemungkinan memberi skor pada kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.⁹

⁸ Ibid. h 213-225

⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hlm 224

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi tersebut. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya.

3. Tujuan Model Pembelajaran TGT

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk mengajarkan siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki didalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam hal keterampilan sosial. Situasi ini dibuktikan dengan begitu sering terjadi pertikaian kecil antara individu dapat mengakibatkan tindak kekerasan atau betapa sering orang menyatakan ketidak puasan pada saat diminta bekerja dalam situasi kooperatif.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan menggambarkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan.

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri atas 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. *Turnamen*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. *Team Recognize (Penghargaan Kelompok)*

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Kelompok mendapat julukan “*super team*” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih, “*greatteam*” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “*good team*” apabila rata-rata 30-40.¹⁰

5. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

a) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung:Pustaka Setia,2011) hlm.92

- 1) Para siswa dalam kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka.
- 2) Meningkatkan prestasi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan.
- 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- 4) TGT meningkatkan kooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- 5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- 6) TGT meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

b) Kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT

- 1) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
- 2) Banyak siswa yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Kelemahan ini dapat dilakukan dengan membimbing siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi tersebut agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Semua metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, tak terkecuali Metode pembelajaran TGT ini diperlukan guru yang dapat mengelola kelas dengan baik agar dapat meminimalisir kekurangan yang ada. Jika guru dapat memaksimalkan kelebihan metode ini tentu akan tercipta keaktifan dan hasil belajar yang tinggi, sesuai dengan hadits yang menjanjikan atau menjamin surga terhadap orang-orang yang menuntut ilmu:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى مُسْلِمٍ

"Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim" (HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik *radhiyallahu 'anhu*, dishahihkan Al Albani dalam *Shahih al-Jaami'* no. 3913).

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ

"Barang siapa keluar dalam rangka menuntut ilmu, maka dia berada di jalan Allah sampai ia kembali."

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Dalam mengajar, kita selalu sudah mengetahui tujuan yang harus kita capai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan. Untuk itu kita merumuskan tujuan instruksional khusus, yang didasarkan pada Taksonomi Bloom tentang tujuan-tujuan perilaku (Bloom, 1956), yang meliputi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Gagne mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik.

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan (Gagne, 1988). Menurut Gagne, ada lima kemampuan, ditinjau dari segi-segi yang diharapkan dari suatu pengajaran atau instruksi, kemampuan itu perlu dibedakan karena kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia dan juga kondisi-kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan itu berbeda.

Sebagai contoh misalnya, suatu pelajaran dalam sains dapat mempunyai tujuan umum untuk memperoleh hasil-hasil belajar sebagai: (1) memecahkan masalah-masalah tentang kecepatan, waktu, dan percepatan; (2) menyusun eksperimen untuk menguji secara ilmiah suatu hipotesis; (3) memberikan nilai-nilai pada kegiatan-kegiatan sains.

Kemampuan pertama disebut *keterampilan intelektual* karena keterampilan itu merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. Kemampuan kedua meliputi penggunaan *strategi kognitif* karena siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diberikan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan dan konsep yang telah dipelajari selanjutnya.

Nomer tiga berhubungan dengan sikap atau mungkin sekumpulan sikap yang dapat ditunjukkan oleh perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. Nomer empat pada hasil belajar Gagne ialah informasi verbal dan yang terakhir keterampilan motorik. Perlu dikemukakan

bahwa menurut Gagne urutan antara ek lima hasil belajar atau kemampuan ini tidak perlu dipermasalahkan.¹¹

Hasil Belajar Menurut Bloom (1976) mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil efektif. menurut Adreson (1981) berpendapat bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal pesaraan berkaitan dengan ranah efektif., Penilaian afeksi peserata didik, standar kompetensi lulusan (LKS) adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (PP Nomor 19 Tahun 2005 Bab I Pasal 1 butir 4).¹²

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Ini berarti bahwa guru perlu menetapkan tujuan belajar sesuai dengan kapasitas intelegensi anak. Dan pencapaian tujuan belajar perlu menggunakan bahan apresiasi, yaitu bahan yang dikuasai anak sebagai batu loncatan.¹³

Sungguhpun demikian, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung pada lingkungan, artinya ada factor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan dan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik disekolah adalah kualitas pelajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pelajaran ialah tinggi rendahnya atau pun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam

¹¹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2011)

¹² Rijal Firdaos, *Desain Instrumen Pengukur Afektif*, (Bandar Lampung: AURA, 2013)
h.89

¹³ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
h.27

mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik disekolah dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran. Ada beberapa ciri perubahan tingkah laku dalam belajar dapat penulis kemukakan sebagai berikut:

a. Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan dalam dirinya. Sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi Anaya suatu perubahan dalam dirinya “misalnya ia menyadari bahwa pengetahuannya bertambah, kebiasaannya bertambah”, jadi perubahan tingkah laku dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar.

b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis, satu perubahan yang terjadi berlangsung menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perubahan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, semakin banyak dan semakin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena undividu itu sendirinya.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, dan sebagainya, tidak dapat digolongkan sebagai perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap, misalnya kecakapan seseorang memainkan piano setelah belajar, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dipergunakan atau dilatih.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.

Belajar adalah cara memperoleh pengetahuan, proses pembelajaran memerlukan kemampuan tersendiri bagi seorang siswa, baik kemampuan pikiran, fisik dan materi, sebab tanpa ketiga syarat tersebut akan sulit bagi seorang siswa mencapai tujuan yang diinginkannya. Menurut pemahaman kognitif, belajar adalah proses usaha yang melibatkan aktifitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative dan berbekas.¹⁴ Karena pengorbanan yang luar biasa tersebut Allah SWT meningkatkan serajat bagi penuntut ilmu sebagaimana firman Allah SWT berikut ini: (QS. Al-Mujadillah:11)

¹⁴Chirul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer Formula dan Penerapannya dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: IRCISO,2017)

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَاَئْشُرُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١٥﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila di katakana kepadamu, “Berlång-lapanglah dalam majelis, “maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”¹⁵

2. Factor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun factor yang mempengaruhi hasil belajar adalah factor intern dan ekstern.¹⁶

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Dimana faktor intern ini meliputi: faktor psikologis dan faktor kelelahan.

¹⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil Qur'an, 2010) h. 543

¹⁶ Slameto, *belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 54

1) Faktor jasmaniah

Keadaan jasmani yang harus diperhatikan adalah kondisi fisik yang normal artinya tidak cacat, menjaga kesehatan karena berpengaruh terhadap belajarnya.

2) Faktor Psikologis

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang tersiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat ditambah efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara kemungkinannya terhadap kemajuan kemampuan berpikir anak, karena apabila anak mempunyai tingkat intelegensi yang normal atau tinggi akan mencapai hasil belajar yang baik.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi bahan perhatian siswa, maka timbullah kebosana sehingga siswa tidak suka lagi belajar.

c) Motiv

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar mempunyai motivasi untuk berfikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan atau menunjang belajar.

d) Minat

Bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya jika bahan pelajaran menarik minat siswa pelajaran maka akan mudah dipelajari.

b. Faktor Ekstern

Factor-faktor ekstern untuk factor yang ada diluar individu yang sedang belajar. Factor ekstern yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu factor keluarga dan factor sekolah.

1) Factor keluarga

a) Orang tua dalam mendidik

Cara orang tua mendidik besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua dapat mendidik anak-anaknya dengan memberikan pendidikan yang baik akan berhasil dalam belajar.

b) Keadaan ekonomi keluarga

Factor ekonomi sangat menentukan dalam belajar siswa karena dengan ekonomi yang cukup fasilitas belajar akan terpenuhi.

c) Suasana rumah

Suasana rumah yang tidak nyaman tidak akan memberi ketenangan anak dalam belajar

2) Factor sekolah

a) Metode mengajar

b) Kurikulum

c) Relasi guru dengan siswa

- d) Relasi siswa dengan siswa
- e) Disiplin sekolah
- f) Alat pelajaran
- g) Waktu sekolah
- h) Standar pelajaran diatas ukuran
- i) Keadaan gedung
- j) Metode belajar

3. Macam-macam Hasil Belajar.

Semua mata pelajaran mengandung unsur kognitif dan afektif, banyak juga yang mengandung unsur psikomotorik atau keterampilan. Hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah seperti penjelasan dibawah ini:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual dan kemampuan berfikir yang mencakup kegiatan mental (otak), seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah.¹⁷ Ranah kognitif menurut Bloom terdiri dari enam tingkatan yaitu:

- a) Pengetahuan, ialah kemampuan mengingat informasi yang sudah di pelajari.
- b) Pemahaman, ialah kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.

¹⁷ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 49.

- c) Penerapan, kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.
- d) Analisis, ialah kemampuan menguraikan atau memecahkan suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian dan unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- e) Sintesis, ialah kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh.
- f) Evaluasi, ialah kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud dan kriteria tertentu.¹⁸

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah ini merupakan bidang tujuan pendidikan kelanjutan dari ranah kognitif. Artinya seseorang hanya akan memiliki sikap tertentu hanya dalam suatu objek manakala telah memiliki kemampuan kognitif tingkat tinggi. Ranah ini memiliki lima tingkatan, seperti penjelasan dibawah ini:

- a) Penerimaan, ialah kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap, gejala, kondisi, keadaan, atau suatu masalah.
- b) Menanggapi, ialah kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- c) Menghargai, ialah kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada suatu objek.

¹⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 125.

- d) Mengorganisasi, ialah memahami unsur abstrak dari suatu nilai yang dimiliki dengan nilai yang baru, kemudian menghubungkan nilai-nilai tersebut.
- e) Pola hidup, ialah pengkajian secara mendalam sehingga nilai yang dibangunnya dijadikan suatu

D. Sejarah Kebudayaan Islam

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kajian sejarah memiliki kedudukan yang cukup penting dalam khazanah intelektual islam. Saking pentingnya disiplin ini mengenal sejumlah nama atau peristilahan yang secara khusus merujuk pada satu genre sejarah tertentu. Tetapi, secara umum ada dua istilah dasar yang digunakan untuk merujuk pada sejarah, yaitu *khabar* dan *ta'rikh*, yang benar-benar menjadi kajian sastra dan budaya adalah *akhbar*, yang secara harfiah berarti sejarah, bukan *ta'rikh*, yang lebih berarti pencatatan sejarah yang bersifat kronologis. Meskipun *akhbar* dan *ta'rikh* cenderung diidentikkan satu sama lain dan digunakan secara bergantian, akan tetapi dalam perkembangan penulisan sejarah di kalangan umat islam, keduanya menjadi dua konsep penulisan sejarah yang berbeda.¹⁹

Mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dalam kurikulum madrasah tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah islam dimasa lampau, mulai dari perkembangan masyarakat islam, pada masa nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rasyidin,

¹⁹ George A. Makdisi, *Cita Humanisme Islam*(Jakarta: PT.Ikrar Mandiriabadi:2005) h.260

Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Ayyubiyah, sampai perkembangan islam di Indonesia.

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI) menekankan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah (pelajaran) dari swjarah islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK dan seni dll.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran sejarah kebudayaan islam memiliki beberapa tujuan, (peraturan menteri agama RI 165;2015:47) :

- a) Membangun kesadaran tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam
- b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dalam peristiwa-peristiwa bersejarah (islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya,

politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban islam.²⁰

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.²¹

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kerangka berfikir adalah skema sederhana yang menggambarkan secara singkat pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian dan menjelaskan jalannya penelitian yang penulis lakukan sehingga dapat diketahui secara terarah dan jelas. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis untuk merumuskan hipotesis.

Sejarah kebudayaan islam adalah pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Idealnya hasil dari pembelajaran SKI adalah menciptakan individu yang berakhlakul karimah. Sehingga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari baik sekarang ataupun dimasa yang akan datang. Namun dalam realita pembelajaran SKI itu sendiri tidak mudah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut.

²⁰TANZHIM, "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri", *jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, vol.1, No.1, Tahun 2015 ISSN: 2548-3978 h. 51

²¹ Sugiyono, *Op.Cit.* h.91

Rendahnya sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran SKI, rasa percaya diri, dan keingintahuan peserta didik berdampak pada hasil pembelajaran yang rendah, karena pembelajaran SKI tidak hanya dimaksudkan untuk mengembangkan aspek kognitif saja, melainkan juga aspek afektif serta aspek psikomotorik peserta didik, seperti hasil belajar SKI berkaitan dengan bagaimana peserta didik memandang dan menyelesaikan masalah, percaya diri, tekun berminat, dan berpikir terbuka untuk mengeksplorasi berbagai alternative strategi penyelesaian masalah.

Berdasarkan penjelasan tersebut untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diterapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang dapat membuat hasil belajar peserta didik lebih baik di dalam kelas sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Agar peserta didik dapat melakukan perannya masing-masing dengan baik, maka guru terlebih dahulu mempersiapkan keadaan peserta didik dengan menyampaikan materi ajar guru menggunakan bahasa yang mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Untuk memperjelas kerangka berfikir tersebut, maka akan disajikan dalam bagian berikut ini:

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam (SKI).

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik adalah rangkaian dua atau lebih variabel yang menjadi interens dan hendak diuji. Hipotesis statistic dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak ada pengaruh metode TGT terhadap hasil belajar peserta didik).
- b. $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (ada pengaruh metode TGT terhadap hasil belajar peserta didik)

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung ini tidak terlepas atau mengacu pada penelitian sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Naili Husnayani, dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Keragaman Suku Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Denanyar Jombang.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti adanya perbedaan

yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan model ini.

2. Lia Wahdah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 06 Metro Barat”. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa gambaran hasil belajar pada kelas kontrol mencapai nilai rata-rata dan menunjukkan adanya tingkat hasil belajar pada kategori sedang.

3. Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan menunjukkan:

1) Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi minyak bumi. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%. Siswa yang dinyatakan sangat aktif pada siklus I sebanyak 22,22% dan pada siklus II meningkat menjadi 80,56%, dan 2) Penerapan model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi minyak bumi. Ketuntasan belajar siswa mencapai 41,67% pada siklus I dan 83,33% pada siklus II. Untuk hasil belajar afektif pada siklus I sebesar 71,90% dan siklus II sebesar 75,60%. Dilihat dari kepuasan siswa

terhadap pembelajaran terdapat peningkatan kepuasan siswa dari 78,04% pada siklus I menjadi 79,22 % pada siklus II. ²²

5. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai post test kelas eksperimen 83,96 dan kelas kontrol 75,56. Nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama, sedangkan pada uji t satu pihak kanan thitung (3,61) > ttabel (2,02) yang berarti rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi diperoleh $r_b=0,618$ dengan besar pengaruh 38,15%. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament dengan media Tournament-Question Cards terhadap hasil belajar siswa kelas X suatu SMA di Semarang pada materi hidrokarbon dan minyak bumi dengan pengaruh 38,15%. ²³

²² Diyah Mega Sari Tyasning, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS) DILENGKAPI LKS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI MINYAK BUMI PADA SISWA KELAS X-4 SMA BATIK 1 SURAKARTATAHUN PELAJARAN 2011/ 2012" ,(Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret, (Jurnal Pendidikan Kimia, Vol. 1 No. 1 Tahun 2012)

²³ Armynda Dewi Citra Sari, "PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT MEDIA TOURNAMENT- QUESTION CARDS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HIDROKARBON", Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang.(jurnal inovasi pendidikan kimia, vol 7,no.2, 2013)

DAFTAR PUSTAKA

Arifuddin Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kultura,2008).

Erwinta Noviana, dan Okimustava, "*Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar*".vol.3, No.1 (April 2016)

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta:Prenada Media Group,2012).

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*(Jakarta: Rajawali Pers,2013).

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*(Jakarta: Raja Grafindo Persada,2013).

Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta: Erlangga,2011)

Rijal Firdaos, *Desain Instrumen Pengukur Afektif*, (Bandar Lampung: AURA, 2013).

Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta,2012).

Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil Qur'an, 2010).

Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta PT Raja Grafindo Persada,2012).

Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2013).

Slameto, belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

George A. Makdisi, *Cita Humanisme Islam*(Jakarta: PT.Ikrar Mandiriabadi:2005).

Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:Alfabeta,2015)

Margono, '*Metodologi Penelitian Pendidikan*' (Jakarta:Rineka Cipta,2014).

Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori & Pratik*(Jakarta: Rineka Cipta,2011).

Wina Sanjaya, *penelitian Pendidikan*, (Jakarat: Kencana, 2013).

Hery Susanto, Achi Rinaldi, Novalia, "Analisis Validitas Reliabilitas Kesukuran dan Daya Beda pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika", *jurnal pendidikan matematika*, vol 6, no 2, (16 Desember 2015).

Riduwan, *belajar mudah untuk guru-karyawan dan peneliti pemula*, (Bandung: alfabeta, 2009).

TANZHIM, “Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri”, *jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, vol.1, No.1, Tahun 2015 ISSN: 2548-3978.

<http://rantaiguru.blogspot.com/2016/05/perbedaan-model-strategi-pendekatan-dantechnik-pembelajaran.html>

Naili Husnayani, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Keragaman Suku Dan Budaya Pada Siswa Kelas V SDN Deanyar Jombang”.Tahun Pelajaran 2016/2017”

Lia Wahdah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN 06 Metro Barat”.

Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*,(Jakarta:Bumi Aksara,2011)

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia,2011)

Zakiah daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara,2014)

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*,(Jakarta: Kencana, 2013)

